

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I. 1. Latar Belakang Masalah**

Gitar merupakan alat musik yang hampir selalu dipergunakan dalam setiap alunan musik. Bahkan ada musik yang hanya diiringi dengan gitar saja. Ini menunjukkan bahwa gitar mempunyai peran yang sangat dominan dalam mengiringi musik. Sehingga tidaklah berlebihan jika sebagian orang berpendapat bahwa musik tanpa gitar sama saja masakan tanpa garam, akan terasa hambar jadinya.

Hampir di setiap tempat, sering terdengar suara orang yang menyanyikan lagu sambil diiringi dengan gitar. Baik itu di desa ataupun di kota, akan ditemukan fenomena yang sama. Terlepas apakah permainan gitar mereka bagus atau tidak, tapi penggunaan gitar untuk mengiringi lagu yang mereka nyanyikan menjadi suatu keharusan. Mereka yang bermain gitar ini bukan hanya kaum pria tapi ada juga dari kaum wanita. Tapi tetap saja didominasi oleh kaum pria.

Dengan melihat kenyataan tersebut, sampai sekarang ini terus bermunculan buku-buku tentang permainan gitar yang dapat dipergunakan sebagai panduan dalam belajar bermain gitar, dimana semakin hari semakin banyak saja. Dari buku tentang pengetahuan dasar mengenai bermain gitar, sampai buku-buku yang akan menuntun ke teknik permainan gitar tingkat tinggi.

Tapi sampai sekarang ini, penyusun belum menemukan panduan belajar untuk bermain gitar melalui media yang bernama komputer, baik itu untuk tingkat pemula (pengenalan dasar-dasar bermain gitar) ataupun untuk tingkat mahir. Padahal komputer dewasa ini telah berubah menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang.

Dari permasalahan diatas, penyusun kemudian angkat menjadi topik dari penyusunan tugas akhir yang berjudul **“Permainan Kunci Gitar Berbasis Komputer bagi Pemula”**.

Sistem ini akan memandu pengguna yang ingin belajar dasar-dasar bermain gitar. Dari mengetahui nada dasar kunci gitar sampai jenis-jenis kunci untuk tiap-tiap nada dasar kunci gitar. Sebagai bahan untuk latihan, maka sistem juga memberikan contoh-contoh lagu, yang telah disertai kunci-kunci gitar, yang dapat digunakan untuk mempelajari lebih mendalam jenis-jenis kunci gitar.

## **I. 2. Pokok Permasalahan**

Pokok permasalahan dari penyusunan tugas akhir ini adalah bagaimana sistem dapat memberikan informasi jenis-jenis kunci gitar yang ada dalam bentuk audio visual, yaitu suara dan gambar dari jenis-jenis kunci gitar tersebut. Serta memberikan gambaran mengenai melodi-melodi yang dihasilkan dari setiap nada dasar kunci gitar.

## **I. 3. Tujuan**

Tujuan dari tugas akhir mengenai **“Permainan Kunci Gitar Berbasis Komputer bagi Pemula”** adalah membantu para pengguna untuk mengenal dasar-dasar bermain gitar dengan jenis-jenis kunci / accord yang ada, sehingga diharapkan sistem ini dapat meningkatkan minat para pengguna untuk mempelajari alat musik yang bernama gitar.

## **I. 4. Batasan Masalah**

Batasan masalah dari tugas akhir ini adalah :

1. Data-data yang diperlukan oleh sistem bersifat tetap, sehingga tidak ada peremajaan data.
2. Sistem hanya akan memberikan dasar-dasar dari permainan gitar, seperti : jenis-jenis kunci gitar dari nada dasar kunci gitar, dan melodi-melodi yang dapat dihasilkan dari nada-nada dasarnya.

3. Untuk lebih meningkatkan minat belajar permainan gitar, maka sistem juga akan memberikan lagu-lagu yang disana telah ada kunci-kunci gitar yang diperlukan untuk latihan bermain gitar.

### **I. 5. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data yang diperlukan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bertanya kepada pihak-pihak yang mengerti tentang permasalahan yang diangkat dan yang dapat membantu kelancaran tugas akhir ini.
2. Membaca literatur-literatur yang berhubungan langsung dengan permasalahan yang diangkat.

### **I. 6. Sistematika Penulisan**

Tugas akhir ini akan disusun ke dalam lima bab. Kelima bab tersebut yaitu :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, pokok-pokok permasalahan, tujuan, batasan masalah, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan dari penulisan tugas akhir ini.

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Berisi landasan-landasan teori yang berhubungan langsung dengan tugas akhir yang penulis susun ini.

#### **BAB III. PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisikan penjelasan mengenai perancangan sistem dan sistem itu sendiri.

#### **BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini berisikan penjelasan mengenai bagaimana cara pengoperasian program dari masalah yang penyusun angkat.

## BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dari tugas akhir dan juga saran-saran yang dapat diberikan untuk mengembangkannya.